

умениями и навыками современных образовательных технологий, активно участвуя в работе семинаров по разработке и реализации педагогических технологий в деятельности вуза.

На данном этапе развития современного общества основной задачей вузов является подготовка специалиста знающего, умеющего творчески мыслить, самостоятельно применять на практике необходимые профессиональные знания.

Опыт проведения практических занятий по дисциплине "инфекционные болезни" с применением активных методов обучения продемонстрировал большую заинтересованность студентов в проведении деловых игр, лучшую усвояемость практического и теоретического материала с использованием современных педагогических образовательных технологий.

### **Литература**

1. Азаров, Ю. П. Искусство воспитывать: книга для учителя [Текст] / Ю. П. Азаров. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2005. – 448 с.
2. Беспалько, В. П. Программированное обучение (дидактические основы) [Текст] / В. П. Беспалько – М: Изд-во Высшая школа, 2010. – 300 с.
3. Вербицкий А.А. Интерактивное обучение в высшей школе: комплексный подход: метод.пособие. – М.: Высш. шк., 2011. – 2013 с.
4. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В. П. Беспалько – М: Педагогика, 2009. – 190с.

### **Деловая игра как форма контекстного обучения студентов в медицинском университете**

**Яцковская Н.М., Лазуко С.С.**

*УО «Витебский государственный ордена Дружбы народов медицинский университет», г. Витебск, Республика Беларусь*

В современной системе профессионального медицинского образования одним из приоритетных направлений является компетентностный подход к подготовке будущего специалиста. Формой контекстного обучения является квазипрофессиональная деятельность, в которой студенты выходят за рамки учебной информации, включаются в моделирующие ситуации, решают профессиональные задачи.

Как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности деловая игра вносит в процесс профессиональной подготовки студентов медицинского университета новое качество. Использование деловой игры в образовательном пространстве позволяет приблизиться к реальным условиям профессиональной деятельности; перейти от организации и регуляции деятельности преподавателем к саморегуляции и самоорганизации деятельности самими студентами.

Актуальность данного исследования заключается в обосновании роли квазипрофессиональной деятельности в процессе формирования

профессиональной компетентности студентов в медицинском университете. В процессе исследования были выявлены образовательные возможности деловой игры с позиций теории контекстного обучения; определены принципы деловой игры как формы квазипрофессиональной деятельности студентов; обоснована роль деловой игры, как активной формы обучения позволяющей реализовать компетентностный подход в подготовке будущих специалистов.

Реализация компетентностного подхода обучения студентов медицинского университета предусматривает широкое использование в учебном процессе интерактивных форм проведения занятий: деловые и ролевые игры, тренинги, мозговой штурм, разбор и обсуждение видеофильмов.

Деловая игра представляет собой имитационный коллективный игровой метод активного обучения и включает в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, эвристическая беседа.

Деловая игра представляет собой сложную неоднородную по своей сущности деятельность, которая сочетает учебный, проектный и научный компоненты, дополненные игровой составляющей. Важнейшим моментом при использовании деловой игры в образовательном процессе является постановка целей и задач.

Учебная деловая игра может использоваться с целью обеспечения понимания участниками моделируемого в игре процесса и через это – формирования (изменения) их профессионального сознания. Предполагается, что в ходе игры участники начнут по-новому видеть и понимать профессиональные проблемы и затруднения, способы и пути их решения, отношения с другими «специалистами» и т.п. [1].

Конечная педагогическая цель использования деловой игры в образовательном процессе создание условий для становления и развития личности, обладающей необходимыми профессиональными компетенциями, способной критически осмысливать профессиональные проблемы.

По своему замыслу деловая игра выполняет задачу столкновения обучаемого с действительностью, погружает участника в непривычную для него ситуацию. В результате обучаемый должен вступать во взаимодействие с другими участниками игры, выполнять определенные действия, не обладая достаточными навыками и умениями. Иногда стресс предусмотрен сценарием игры, в результате имитируется ситуация решение которой требует активизации теоретического и профессионально-практического мышления обучаемого. Однако преподаватель должен предусмотреть способы психологического восстановления участников, предотвратить возможные отрицательные последствия эмоционального перенапряжения. В процессе деловой игры, обучаемые должны не только подвергаться различным испытаниям, но и увидеть перспективу своего профессионального и личностного развития.

Деловая игра обеспечивает кооперативное обучение, каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и

установки, присущие специалисту-медику. Очевидно, что в достижении таких целей профессиональной подготовки студентов медицинского университета деловая игра обладает наибольшими возможностями.

Использование деловых игр в процессе обучения повышает интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх, формирует реальную самооценку обучающихся; возрастает мотивация к освоению инновационных знаний и развивается инновационное мышление; накапливается опыт правильной оценки возможных реальных ситуаций; повышает самостоятельность будущего специалиста.

Данный метод раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также в совместной деятельности с другими участниками. В рамках контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности при проведении деловых игр реализуются следующие психолого-педагогические принципы:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства в его технологическом выражении;
  - принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности специалистов;
  - принцип совместной деятельности участников, отражающих социальную сущность труда;
  - принцип диалогического общения и взаимодействия участников;
  - принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса ее развертывания в игровой деятельности;
  - принцип двуплановости, задаваемый игровыми и реальными целями.
- [1].

Каждый принцип дополняет и развивает другие, а взятые в целом, они составляют концепцию деловой игры как формы контекстного обучения

В современных условиях переосмысления парадигмы профессионального медицинского образования важно помнить, что требования, предъявляемые реальной практикой к современному специалисту-медику высоки, разнообразны и постоянно меняются, в зависимости от времени и конкретных обстоятельств. Поэтому задачи обновления высшего образования в медицинском университете связаны с вовлечением обучаемых в квазипрофессиональную деятельность, что позволит студентам быть не только потребителями знаний, но и стать организаторами и инициаторами процесса развития своих профессиональных компетенций.

Развитие компетенций не только профессиональных, но и личностных позволит повысить конкурентоспособность и востребованность молодых специалистов на рынке труда.

### **Литература**

1. Вербицкий, А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов /А.А. Вербицкий// Педагогика и психология образования. – 2009 – №4 – С. 75 – 84.